



GREAT BATTLES MEDIEVAL



SOPORTE DE PRODUCTO

Puede contactar con el soporte al cliente de Slitherine directamente en el sitio

www.slitherine.com

mediante la publicación de una consulta en el foro del juego en

<http://slitherine.com/forum/>

escribiendo un e-mail a

info@slitherine.co.uk

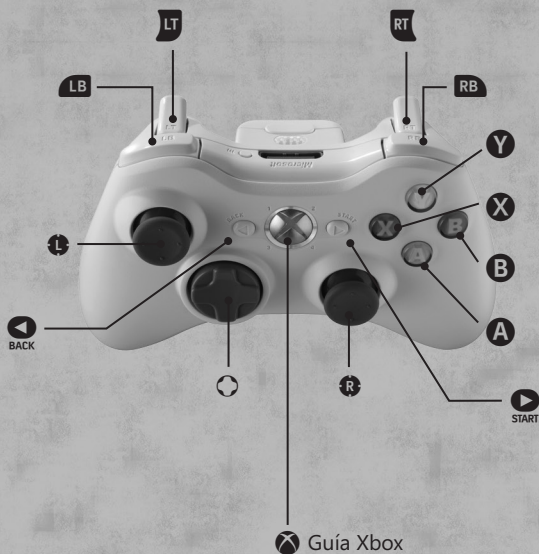
o por teléfono llamando a este número:

+44 (0)1462 487373

Para las cuestiones específicamente relacionadas con su consola Xbox 360, consulte a su Xbox 360 Manual de instrucciones o contacte con el Soporte técnico de Xbox.

Controles

Mando Xbox 360



RB	Botón superior frontal derecho	R	Stick derecho
LT	Gatillo izquierdo	START	Botón START
LB	Botón superior frontal izquierdo	R	Pulsar el stick derecho
RT	Gatillo derecho	BACK	Botón BACK
L	Stick izquierdo	L	Pulsar el stick izquierdo
D-pad	Mando de dirección	Xbox	Guía Xbox

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu portal a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para más información, visita: www.xbox.com/live.

Conexión

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, tienes que conectar la consola Xbox 360 a una conexión a internet de alta velocidad y, después, registrarte como miembro de Xbox LIVE. Para más información sobre cómo conectarte y para saber si Xbox LIVE está disponible en tu zona, visita: www.xbox.com/live/countries.

Configuración familiar

Esta herramienta flexible y fácil de utilizar es ideal para que padres y cuidadores decidan a qué juegos pueden acceder los jóvenes jugadores, teniendo en cuenta la clasificación por edades. De esta forma, los padres podrán restringir también el acceso a contenido para adultos y podrán aprobar quién de su familia interactúa con otros en línea a través del servicio de Xbox LIVE y cómo lo hacen, además de fijar límites de tiempo de juego. Para más información, visita: www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a HISTORY™ Great Battles Medieval!

Great Battles Medieval es una combinación única de juego de rol y estrategia en tiempo real con el que podrás desarrollar tu propio ejército y personalizarlo. Para ello deberás conseguir experiencia, habilidades y equipo. Como el éxito no está garantizado, te recomendamos que seas meticuloso con los preparativos y que equipes a los pelotones de forma que puedan cubrir cualquier tipo de contingencia. La planificación táctica también será esencial, pues ni el mejor de los generales podrá subsanar todos los errores una vez haya empezado la batalla.

PRIMEROS PASOS

Coloca el disco del juego en la bandeja para discos de la consola Xbox 360 y cierra la bandeja. El juego comenzará de forma automática. También puedes seleccionar Great Battles Medieval en la interfaz Xbox.

El juego se cargará y aparecerá la pantalla del título. Si quieres guardar el progreso o jugar al modo multijugador en línea con una cuenta de Xbox LIVE, inicia sesión en la cuenta antes de pasar de la pantalla del título al menú principal.

En la pantalla de inicio, pulsa el botón START para pasar al menú principal, donde encontrarás varios tipos de modos de juego, así como múltiples opciones.

Para jugar a una campaña de un jugador, puedes elegir "Nueva campaña", "Reanudar partida" o "Cargar partida". Para la escaramuza de un jugador, utiliza la opción "Escaramuza". Para jugar al modo de un jugador en línea por medio de Xbox LIVE, selecciona "Multijugador".



COMENZAR UNA CAMPAÑA

Para empezar una campaña, selecciona la opción «Nueva campaña» del menú principal. Puedes volver a la última partida autoguardada si seleccionas «Continuar partida» en el menú principal.

Si no conoces los controles o el juego de Great Battles Medieval, te recomendamos que juegues primero la campaña de tutorial, antes de hincar el diente en combates más difíciles con tus tropas inglesas o francesas.

Nota: tras cada batalla triunfante, el juego se guardará de forma automática si el autoguardado está habilitado. No apagues la consola mientras se muestre la ventana de autoguardado.

JUGAR

En Great Battles Medieval eres un general que está al frente de las tropas inglesas o francesas durante la Guerra de los Cien Años.

La campaña inglesa está diseñada para los jugadores novatos, pero la francesa es mucho más dura, así que te recomendamos que practiques un poco antes de iniciarla. En el bando inglés lucharás junto al Príncipe Negro, Enrique V y otros héroes de la historia; en el bando francés lucharás en nombre de Juana de Arco y el rey.

Great Battles Medieval se divide en 4 áreas principales que se describen en detalle más adelante.

- **Mapa de misión:** donde viajas por el mundo del juego y eliges las misiones que vas a realizar.
- **Campamento militar:** donde reclutas, equipas y entrenas a tus tropas.
- **Despliegue y batalla:** donde diseñas tus planes de batalla y te enfrentas al enemigo.
- **Cartas de batalla:** donde seleccionas las cartas de batalla que llevarás a la siguiente misión.

Great Battles Medieval ofrece una experiencia única de juego de rol a gran escala. En vez de jugar con unos pocos personajes, estarás al mando de un máximo de 20 pelotones. Podrás entrenarlos y equiparlos con armaduras, armas, estilos de combate y mucho más.

¡Las combinaciones son prácticamente infinitas! Cuanto más luchen, tus hombres conseguirán más experiencia y nuevas habilidades, así que pronto dispondrás de un ejército propio, personalizado con tus tácticas y distinto a cualquier otro que puedas encontrar.

La campaña tutorial explica los aspectos básicos, así que es preferible que los nuevos generales empiecen por aquí.



MAPA DE MISIÓN

El mapa de misión es el lugar en el que se desarrolla la historia de la Guerra de los Cien Años. Durante el juego, unos vídeos irán presentando las misiones clave que tendrás que completar para poder avanzar en la historia. También encontrarás misiones opcionales. Algunas estarán ocultas y para desbloquearlas, deberás superar los objetivos especiales de la misión. You Con el stick izquierdo podrás seleccionar diferentes misiones cuando estén disponibles.



La primera vez que juegues, solo podrás acceder a la provincia de Flandes, que está señalada con una bandera. Verás que la batalla de Cadsand está disponible. A medida que vayas completando las misiones, se mostrarán más banderas.

Te recomendamos explorar el campamento militar y las cartas de batalla antes de luchar en Cadsand. Para empezar la misión, pulsa el botón A en la bandera de misión.

Pulsa el botón superior frontal izquierdo (LB) en el mapa de misión para acceder al campamento militar y el botón superior frontal derecho (RB) para acceder a las cartas de batalla.

CAMPAMENTO MILITAR

Aquí puedes personalizar a tu ejército. En la zona central de la pantalla aparece el pelotón seleccionado. Los iconos dispuestos en la rueda que lo rodea representan al resto de pelotones. Utiliza el stick izquierdo para moverte de un pelotón a otro. También puedes hacerlo, mientras estás en un menú, con el gatillo izquierdo (LT) y el gatillo derecho (RT).



Haz clic en el icono del pelotón seleccionado para entrar en el modo de personalización, donde encontrarás diversas opciones. Puedes elegir las armaduras, armas y escudos de cada pelotón, así como sus habilidades generales, defensivas y de ataque. Para modificar el uniforme, utiliza las flechas de la parte inferior de la rueda, que cambian el diseño del escudo. Cada vez que hagas clic en una opción, te internarás un poco más en el menú de personalización.

Por ejemplo, si eliges armas, accederás al listado de armas disponibles. Coloca el puntero sobre un arma concreta para conocer su coste y sus beneficios, y compararla con tu arma actual.

Si no tienes dinero suficiente para comprar un objeto, éste aparecerá en gris. Los pelotones irán ganando experiencia a medida que derroten a sus adversarios. En cuanto consigan los puntos de experiencia suficientes, subirán de nivel y recibirán puntos de habilidad, con los que podrás personalizar aún más a tu pelotón. Estos puntos se muestran en el icono del pelotón. Al inicio de la partida no dispondrás de ningún punto, ya que tus pelotones estarán formados por nuevos reclutas sin ningún tipo de experiencia en combate.

Puedes reclutar pelotones nuevos y licenciar los que ya tengas con los botones que se muestran a la derecha de la pantalla. Utiliza el botón X para ir al menú de reclutamiento y el botón Y para licenciar al pelotón actual. Se te pedirá que confirmes si quieres licenciar el pelotón. Solo hay 3 tipos de unidades básicas en el juego: infantería, caballería y arqueros. El equipo incidirá en el comportamiento de los soldados: si les das una pica serán el azote de la caballería, pero si disponen de una espada y un escudo estarán

mejor preparados para luchar contra la infantería. Existen millones de combinaciones posibles.

A medida que avances en el juego, se desbloquearán nuevas armas, escudos y armaduras. También recibirás más dinero para comprar equipamiento y pelotones. Tendrás que invertir mucho tiempo en personalizar a tu ejército, pero de momento vamos a regresar al mapa de misión para echar un vistazo a las cartas de batalla.

CARTAS DE BATALLA

Las cartas de batalla representan los momentos decisivos de diversas batallas célebres. Hacen referencia a conceptos tales como el tiempo meteorológico, el liderazgo, el valor y mucho más. En función del tipo de carta, podrás jugarla sobre tus pelotones, sobre los de tus enemigos e incluso sobre el terreno.



Cuando seleccionas una carta de batalla, conocerás sus efectos. El número de cartas que podrás llevar a la batalla dependerá de tu habilidad de liderazgo. A medida que completes las misiones, recibirás cartas de batalla, así que al final del juego dispondrás de una amplia selección. Empezarás a jugar con 2 cartas y 2 ranuras, de modo que podrás llevarte ambas a la batalla. A medida que avances en el juego, dispondrás de más cartas que ranuras, así que tendrás que seleccionar las mejores para la siguiente batalla o para las tácticas que desees utilizar.

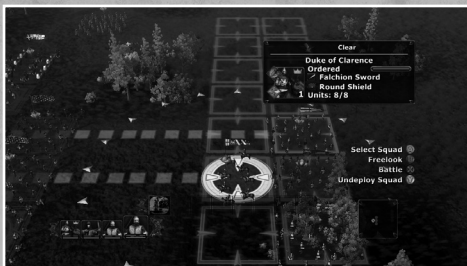
Para seleccionar una carta de batalla, elige primero la ranura que ocupará y, después, la carta propiamente dicha. Con el botón A podrás activar y desactivar las cartas de batalla.

DESPLIEGUE Y BATALLA

Una vez hayas decidido emprender una misión, serás conducido al campo de batalla. Los combates constan de 2 fases. La fase de despliegue tiene lugar antes de que empiece la batalla. Durante esta fase podrás recolocar a las tropas y realizar cambios de última hora en el equipo, las cartas de batalla y la disposición inicial de tus hombres. Las zonas verdes indican las posibles áreas de despliegue de tus tropas, mientras que los cuadros amarillos indican la ruta que deberá seguir el pelotón en cuanto empiece el combate.

Para mover a las tropas por las áreas de despliegue, selecciona un pelotón y mantén pulsado el botón A al tiempo que mueves el pelotón con el stick izquierdo. Así se arrastrará el pelotón por el campo de batalla por las zonas verdes hasta que sueltes el botón A.

Algunas batallas limitan el número de pelotones que puedes utilizar. Puede que hayas reclutado más pelotones que espacios disponibles. Si se diese el caso, selecciona el pelotón que no quieras desplegar en combate y pulsa el botón Y para replegarlo. Puedes utilizar el gatillo derecho y el gatillo izquierdo para seleccionar un pelotón de tu ejército (se muestra en la esquina inferior izquierda) y desplegarlo por el área de despliegue vacía con el botón Y. Los pelotones que no se desplieguen en combate se mostrarán sin resaltar en la esquina inferior izquierda.



Cuando hayas acabado, pasarás a la batalla en tiempo real. Para ello, pulsa el botón X. A partir de ahora, ya no podrás cambiar el equipamiento o las cartas de batalla y la única forma de recolocar las tropas será ordenarlas que se muevan a la ubicación deseada y esperar a que lleguen.

Cuando quieras introducir órdenes, pulsa el botón X para cambiar al modo de órdenes. La batalla se pondrá en pausa. De esta forma, será más fácil para los jugadores novatos (los cuales suelen reaccionar de forma más lenta) jugar de forma táctica. No se trata de la velocidad de reacción, ¡sino de lo rápido que piensas las tácticas!

Las batallas se dividen en una cuadrícula para simplificar aún más el proceso de seleccionar a las unidades y darles órdenes. Esto te permitirá elaborar planes de batalla más minuciosos: al saber cuántos cuadros puede moverse o disparar una unidad podrás ahorrarte las conjeturas, habituales en otros juegos de estrategia en tiempo real.



Durante la fase de despliegue verás el campo de batalla desde detrás de tus tropas. El ejército enemigo se mostrará en la parte superior de la pantalla. Si juegas en el bando inglés, tus hombres irán de rojo, mientras que si juegas en el bando francés, vestirán el uniforme azul. En la parte inferior de la pantalla verás tus cartas de batalla y, debajo de éstas, un icono por cada pelotón que tengas en la batalla. Estos iconos indican el estado de tus hombres. Si el pelotón se dispersa o es aplastado, aparecerán símbolos azules y blancos sobre el icono. La batalla terminará cuando completes o falles todos los objetivos de la misión, o si huyen todos los pelotones de un flanco. Los pelotones intentarán seguir la ruta indicada, pero si hay algún obstáculo en su camino, buscarán una ruta alternativa. Si se encuentran con tropas enemigas lucharán contra ellas. En el ardor del combate olvidarán todas las órdenes recibidas, así como los puntos de referencia establecidos antes de la batalla. Cada vez que muera un hombre ascenderá una pequeña calavera que informará sobre los avances del combate. Las calaveras siguen el código de colores de los bandos para ofrecer una visión general sobre el número de derrotas y victorias. La moral es uno de los elementos clave del juego. De hecho, mermar la moral del ejército enemigo te permitirá conseguir una rápida victoria. Los éxitos y los fracasos propios y ajenos afectan a las unidades, y las cartas de batalla y las habilidades especiales adquiridas durante el juego también aportan su granito de arena. Un pelotón puede recibir órdenes, dispersarse o ser aplastado. Una vez aplastado, sus miembros escapan y, si no se reagrupan, abandonarán el campo de batalla. Cada vez que descienda el nivel de moral de un pelotón verás un efecto sobre éste. También podrás ver los efectos si el pelotón recibe un ataque por los flancos o por la retaguardia, o cuando se juegue una carta de batalla.

PANTALLA POSTCOMBATE

Cuando ganes (¡o pierdas!) una misión, recibirás un informe sobre la batalla. Éste te informará sobre el número de pelotones que habéis perdido tanto tú como tu enemigo, la cantidad de dinero que has conseguido, las recompensas que has ganado... y si ves el símbolo '?', ¡las recompensas que has perdido! Si pierdes una batalla, no obtendrás ninguna recompensa; si la ganas, podrás ganar algunas aunque no todas, en función de tu nivel de ejecución.



Perder una misión no es ningún desastre, puesto que siempre puedes empezar de nuevo. Además, tu única penalización será tener que repetirla. Si ganas una misión, te recomendamos que vayas directamente al campamento militar para gastarte el botín y conseguir nuevas habilidades para aquellas unidades que hayan subido de nivel. Los pelotones que tengan puntos de experiencia estarán señalados con un halo brillante.

MODO ESCARAMUZA

El modo escaramuza pretende ser el modo de práctica de las partidas multijugador. En primer lugar, selecciona tu campaña:

- **Pruebas** dispone de diversos escenarios, pero como no tiene fin limitado, nunca hay ganadores ni perdedores. Los escenarios no están equilibrados, así que puedes encontrar combates inusuales y sumamente interesantes.
- **Tira y afloja de 3 puntos** en línea dispone de 3 campos de batalla en los que luchar. El primer combate se libra en el central y el ganador empuja al perdedor hacia su campamento base. Cuando luches en tu campamento base contarás con el apoyo de la artillería, pero si eres derrotado, perderás la campaña.
- **Tira y afloja de 5 puntos** es idéntico al de 3 puntos, pero debes librar más batallas.



Cuando empiece la batalla en el modo escaramuza, deberás seleccionar al ejército que quieres utilizar. Para aportar fluidez al juego y evitar las demoras, especialmente en multijugador, solo podrás cargar un ejército existente. Puedes jugar con uno de los ejércitos predeterminados o con uno que hayas diseñado en el editor. También puedes utilizar un ejército distinto en cada batalla.

Recuerda que algunas batallas limitan el tamaño de tu ejército, mientras que otras no presentan restricciones de ningún tipo.

EDITOR DE EJÉRCITOS

Puedes acceder al editor de ejércitos desde el menú principal o desde los menús de escaramuza y multijugador. El editor no estará disponible durante el juego. Es similar al campamento militar, pues permite reclutar pelotones, equiparlos y entrenarlos. La única diferencia es que la cantidad de oro y los puntos de experiencia disponibles se establecen cuando creas el ejército, así que éste no gana experiencia ni mejora. Puedes editar uno de los ejércitos predeterminados o crear uno nuevo desde cero.

Todos los elementos del equipo están desbloqueados en el editor, por tanto puedes probar objetos que no están disponibles en el modo de un jugador. Una vez hayas personalizado a tu ejército, podrás guardarlo y utilizarlo en los modos escaramuza y multijugador.

MULTIJUGADOR

Se puede acceder al modo multijugador en línea por medio de la opción «Multijugador» del menú principal. Para poder acceder al menú de multijugador, tienes que iniciar sesión con un perfil de jugador habilitado para Xbox LIVE. Una vez en el menú, podrás acceder al editor del ejército multijugador y a los tipos de partida igualada y partida estándar. En las partidas igualadas, se te emparejará con otros jugadores con la misma habilidad que tú. En las partidas estándar, se te emparejará con todos los jugadores (excepto aquellos que participen en partidas igualadas). Además, en la opción de la partida estándar, podrás elegir si quieres crear una partida privada, de manera que no sea visible para otros jugadores y para la que tendrás que invitar a un amigo y, así, evitar que te emparejen con un jugador aleatorio. El primer paso para el combate es crear un ejército con el editor de ejércitos. Podrás utilizar los botones que aparecen en pantalla para crear un ejército predeterminado (que se te creará de forma automática) o para empezar por el principio, con un solo general. Podrás editar el ejército como quieras y, después, guardar los cambios. En total, puedes tener nueve ejércitos, tres de cada tamaño: pequeño, mediano y grande. Además, uno de los ejércitos se seleccionará como el ejército por defecto. Se trata del ejército que utilizarás al crear una partida. Sin embargo, si te unes a una partida que tenga un ejército de tamaño distinto que tu ejército por defecto, se te pedirá que lo cambies y que lo conviertas en un ejército del mismo tamaño que el ejército del jugador. Cuando hayas seleccionado un tipo de partida, selecciona «Partida rápida» para buscar partidas que coincidan con ese tipo y unirse a la primera que encuentre. Selecciona «Partida personalizada» para buscar partidas disponibles y escoger la que te guste. Elige «Crear partida» para crear tu propia partida y esperar a que un jugador se una. Si no hay ninguna partida disponible, aparecerá la opción de «Partida rápida» para que crees una partida y esperes a que se una otro jugador. Una vez que te unas a una partida en la que haya otro jugador y consigas conectarte, se mostrará el mapa de misión. El jugador que creó la partida podrá seleccionar el mapa que quiera (si se puede) y ambos jugadores podrán ajustar sus cartas de batalla con el botón superior frontal derecho (RB). Cuando ya estés a punto, pulsa el botón A en el mapa de misión. Cuando ambos jugadores hayan pulsado el botón A, ¡dará comienzo la batalla! Las batallas multijugador varían de las otras porque el tiempo de despliegue y de dar órdenes es limitado durante la partida. El medidor en la esquina superior izquierda de la pantalla muestra el tiempo disponible. Cuando el medidor se vuelva rojo, se te está acabando el tiempo y se te pedirá que empieces la batalla. Durante la batalla, el medidor se irá recargando poco a poco. Además, cuando ambos jugadores estén dando órdenes a las tropas, si uno de ellos pulsa X para comenzar la batalla, no se le penalizará por el tiempo de dar órdenes que pierda mientras espera a que el otro jugador acabe de dar sus órdenes. En las partidas estándar, si seleccionas el tipo de partida

libre, el juego no tendrá fin y las victorias de cada jugador irán apareciendo en la esquina superior izquierda. Recomendamos este modo libre para jugar de forma ininterrumpida y casual. Si juegas a partidas igualadas, saldrás del modo libre tras la primera batalla, una vez que se haya determinado el ganador de esa sesión.

MARCADORES

Los marcadores son una fantástica prestación de Great Battles Medieval. Accede a los marcadores desde la opción «Marcadores» del menú principal. Los marcadores muestran las estadísticas tanto del modo de un jugador como del de multijugador. Para las partidas de un jugador, los marcadores muestran el tiempo de batalla mínimo que se ha utilizado en cada una, tanto en la campaña inglesa como en la francesa. Sin embargo, no cuenta el tiempo de dar órdenes, así que conseguirás aún menor tiempo de batalla si te paras con frecuencia para evaluar la situación. ¡Así serás aún mejor a la hora de hacer tácticas! En el modo multijugador, en el marcador de Mayor número de muertes podrás ver el número de muertes que cada jugador del modo multijugador ha conseguido. Además, podrás ver la Clasificación TrueSkill™ de las partidas igualadas de cada jugador.

CONSEJOS Y TÁCTICAS

Durante una batalla habrá un montón de cosas que deberás tener en cuenta. A continuación te ofrecemos una serie de pistas y consejos, pero aprenderás más a medida que juegues.

- **Armas y emparejamientos de unidades:** el concepto clave de Great Battles Medieval es que todas las unidades poseen sus puntos fuertes y sus puntos débiles. Los lanceros son buenos contra la caballería. La caballería es buena contra la infantería que no va armada con lanzas, pero es mejor en el impacto inicial. Los arqueros son buenos en el combate de largo alcance, pero no se les da bien la lucha cuerpo a cuerpo. La artillería es letal a largo alcance, pero no puede girarse ni dispone de habilidades para el combate cuerpo a cuerpo. Los escudos grandes protegen bien del fuego de los proyectiles, pero son inútiles en los ataques cuerpo a cuerpo. Puedes crear un pelotón dotado de equipo y habilidades especiales, que sea implacable contra ciertas unidades pero muy vulnerable contra otras, o crear una unidad que carezca de fortalezas y debilidades. Las combinaciones son infinitas, al igual que las estrategias. Lo mejor es ir probando, para saber qué funciona mejor. Ten siempre presente el equipo de tu enemigo, ya que existe una gran diferencia entre una infantería armada con grandes escudos y lanzas, y una que lleve escudos pequeños y hachas: la primera destruirá a tu caballería y a tus arqueros, mientras que la segunda será un duro rival para tu infantería.

- **Terreno del campo de batalla:** el terreno afecta a las habilidades de combate de tus unidades. Los bosques reducen el efecto de los proyectiles, penalizan a los soldados montados y bonifican a la infantería ligeramente armada. El terreno rocoso ofrece cierta protección contra la caballería, pero es mejor elegir un terreno que sea más fácil de defender. Intenta llevar a tus unidades a un terreno apropiado para ellas y a tus enemigos, a uno que no lo sea.
- **Agresión:** tus unidades pueden ser defensivas, normales o agresivas. El ataque predeterminado de los arqueros es el defensivo: se limitarán a defender y no atacarán a ningún enemigo cercano. Las unidades agresivas darán caza a los enemigos cercanos y, al hacerlo, es posible que se metan en líos. Éste es el único ataque que puede realizar la caballería. Las unidades que se hayan dispersado o hayan sido aplastadas y se hayan reunido de nuevo no podrán utilizarlo. La agresión predeterminada de la infantería es la normal: luchará contra los enemigos cercanos, pero solo les dará caza si recibe órdenes concretas. El tipo de agresión se establece mediante los iconos de la derecha de la pantalla. Asegúrate de elegir los ajustes correctos, pues un exceso o una falta de autonomía pueden suponer la derrota de tus tropas.
- **Fatiga y andar/correr:** las unidades se cansarán si corren o luchan durante mucho tiempo. A la derecha de la pantalla podrás indicar si quieres que tus unidades anden o corran. La opción predeterminada es correr, pero las unidades que estén cansadas no podrán hacerlo. Un pelotón fatigado sufrirá graves penalizaciones en combate, así que debes permitir que descanse y, si es posible, rotar a los que estén en primera línea de combate. La fatiga se indica mediante una barra situada sobre las cartas de la unidad, en la parte inferior de la pantalla.
- **Moral:** cuando un pelotón sufra bajas, su moral caerá, pero si dejas que descanse, los niveles se restablecerán. Si una unidad se dispersa, no podrás controlarla y es posible que abandone el campo de batalla. En ocasiones, el pelotón se reagrupará antes de abandonar el terreno; en ese caso, podrás controlarlo de nuevo, pero será sumamente débil.
- **Ataques por los flancos:** una unidad mirará en la dirección en la que empiece a luchar, pero si recibe un ataque por la espalda, podrá girarse para contraatacar. Si una unidad es atacada de forma simultánea desde 2 direcciones distintas, se considerará que ha recibido un ataque por los flancos. Estos ataques se indican mediante un efecto azul situado sobre la unidad. Las unidades que sean atacadas por los flancos sufrirán graves penalizaciones en su nivel de moral.
- **Aplastamiento:** las unidades de caballería, sobre todo las que van armadas con lanzas largas, pueden realizar un ataque de aplastamiento inicial contra la infantería enemiga. Este ataque se configura antes del combate y concede a la caballería la oportunidad de deshacerse de la infantería enemiga. La infantería armada con lanzas resistirá bien este tipo de ataques; además, ciertas habilidades como Aguantar firmes reducirán las posibilidades de ser aplastado.

CRÉDITOS

Slitherine Software

Programación: Philip Veale - Gráficos: Richard Evans - Diseño: Iain McNeil
Gestión empresarial: JD McNeil - Director de Marketing: Marco Minoli
Gestión de la Web: Andrea Nicola - Control de calidad: Robbie Shaw,
Christian Bassani

War Drum Studios

Presidente y arquitecto de sistemas: Thomas Williamson - Director técnico:
Michael Owen - Desarrollo empresarial: Flashman Studios - Jefe de grafismo:
Anna Vittone - Programadores: John Haynes, Joshua Johnson, Sakib Saikia,
Dustin Holtz, Djilani Kebaili, Peter Lee - Grafismo en 3D: Morgan Pasteur,
Allyce Rusnak - Ingeniero de sonido: J Peter Williamson - Grafismo externo:
Immersion Games - Agradecimientos especiales: Acronym Games, Ike
Herman, Jeremy Stieglitz, Matt Williams, Abner Williamson, Ross Friedberg,
Victor Waters, Zack Fowler

Lordz Games Studio

Director general: Tim van der Moer - Diseño de escenarios: Lukas Nijsten
Edición de vídeo: Christian Sturm - Sonido y música: Morgan Casey for the
Lordz Games Studio

Localisation - Synthesis International

Coordinador de localización: Luca Artoni - Coordinadora de traducción:
Irene Panzeri - Coordinador de audio: Edoardo Fusco - Directora de doblaje:
Ambra Ravaglia - Ingeniero de audio: Manuel Auletta

Actores de doblaje

Christopher Jones - Antonio Paiola - Antoine Tomé - Malcolm Andreasson
Ángel Amorós

Publicado por Slitherine Ltd ©2010. Todos los derechos reservados. Desarrollado por Slitherine Ltd. Todos los derechos reservados. HISTORY™ Great Battles Medieval. Slitherine Ltd 2010. Desarrollo externo por War Drum Studios. Todos los derechos reservados. THE HISTORY CHANNEL, HISTORY y los logotipos de «H» son marcas comerciales de A&E Television Networks. Todos los derechos reservados. Las secuencias de documental son © 1999-2010 de A&E Television Networks. Todos los derechos reservados.



WAR DRUM STUDIOS

